SNSP-APHP-EUR

HEBEREKE'S POPOITTO

へべれけ
HEBEREKE ..... ™

INSTRUCTION MANUAL
SPIELANLEITUNG/MODE D'EMPLOI

SUNSOFT™

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

HEBEREKE'S POPOITTO

CONTENTS

English

Game Controls 1
Starting Up 2
How to Play 3
Characters 4
2-Player Mode 5
Color Combo Attacks 6

Deutsch

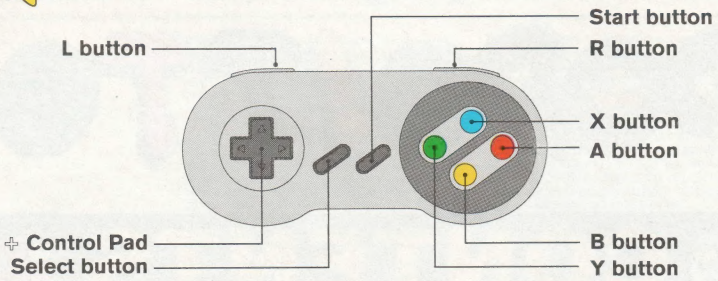
Bedienelemente 7
Spielvorbereitung 8
Spielweise 9
Spielfiguren 10
2-Spieler-Modus 11
Color Combo-Angriffe 12

Français

Commandes du jeu 13
Pour commencer une partie 14
Pour jouer 15
Personnages 16
Partie à 2 joueurs 17
Attaques spéciales en couleur 18

Guarantee/Garantie/Guarantie 20/21/22

GAME CONTROLS



Controls

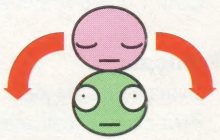
Start button
Start and pause the game.

✣ Control Pad
Make selections at the Option screen. Move falling Popoons during game play. Press downwards to make them fall faster.

A button
Turn Popoons to the left. (You can change this to the right if you want.)

B button
Turn Popoons to the right. (You can change this to the left if you want.)

The row rotates with the Popoon with its eyes open at the center.



X button
Fitting in button.

This is for beginners. Hold down this button and use the ✣ Control Pad to easily push Popoons into gaps.

• You can change which button is used for each command at the Option screen.

STARTING UP

Game Start

Correctly insert the Game Pak into your SNES, and turn the power ON. When the screen shown on the right appears, press the Start button to bring up the Mode Select screen. Choose a mode with the + Control Pad, and press any button to start.

1 Player Game

Enjoy the Popoitto Hebereke story while playing against the computer. The characters appear on the Map screen and the Visual screen and tell you the story as the game progresses.

2 Player Game (Versus Mode)

Play against a friend. Player 1 plays on the left-hand side of the screen. Player 2 plays on the right-hand side of the screen. You win the round if you zap all your Poroporos first or if your opponent's side of the screen fills up with Poroporos and Popoons. The first person to win two rounds wins the game.

When you first enter this mode, the Handicap select screen appears.

Option

- **Fitting in**
  Choose which button to use for the fitting in function.
- **Right turn**
  Choose which button to use to turn Popoons to the right.
- **Left turn**
  Choose which button to use to turn Popoons to the left.
- **Normal/Easy**
  Set the difficulty level of the game. Choose from Normal or Easy.
- **Sound**
  Listen to the sound used in the game.
- **Effects**
  Listen to the sound effects used in the game.

HOW TO PLAY

Basic Game Screen

1. Popoon entry point
2. Current stage
3. Current level
4. Number of Poroporos left
5. High score
6. Current score

Game Rules

On the screen, you'll see a number of Poroporos. These different Poroporos match the color of the different Popoons.

Popoons come falling down from the center entry point at the top of the screen. Move them so that they line up vertically or horizontally with other Popoons and Poroporos of the same color. This makes them disappear.

You win if you manage to get rid of all of the Poroporos on the screen. You lose if the screen fills up with Popoons. There are three rounds in each stage. If you win two rounds out of three, you move on to the next stage.

Types of Blocks

• Popoons
These are the blocks that fall down from the top of the screen. There are eight different colored Popoons (to match the colors of the eight characters). Popoons of three different colors appear in each stage. Line up four or more Popoons of the same color vertically or horizontally to make them disappear.

• Almighty Popoons
These are Popoons that flash on and off. You can use them as any color.

• Poroporos
These are the blocks with character faces on them. There are eight different colored Poroporos (to match the colors of the eight characters). Poroporos of three different colors (that match the Popoon colors) appear in each stage. Line up four or more Poroporos and Popoons of the same color vertically or horizontally to make them disappear. You can move Poroporos left and right.

CHARACTERS

Hebe
Match Hebe up with blue blocks.

Ohchan
Match Ohchan up with orange blocks.

Penchan
Match Penchan up with purple blocks.

Bobodori
Match Bobodori up with light purple blocks.

Sukezaemon
Match Sukezaemon up with red blocks.

Jennifer
Match Jennifer up with green blocks.

Utsujin
Match Utsujin up with yellow blocks.

Unyon
Match Unyon up with grey blocks.

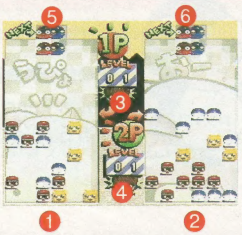
2-PLAYER MODE

Handicap Select Screen

You can set a handicap before playing in this mode. There are five different levels. The higher the level, the more Poroporos there are and the harder the game is.

Versus Mode Game Screen

1. 1P play area
2. 2P play area
3. 1P level
4. 2P level
5. 1P Popoon entry point
6. 2P Popoon entry point



Rules

The player who gets rid of all his/her Poroporos first wins the round. You lose the round if your play area fills up with Popoons. The first player to win two out of three rounds wins the game.

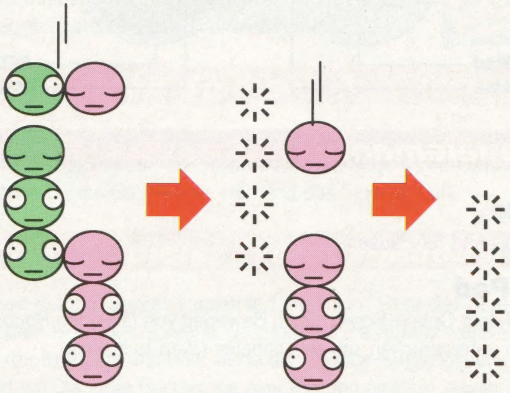
Continue

When the game ends, the scores are displayed and the Continue countdown begins. Press the Start button before the countdown reaches zero to continue playing. The Handicap Select screen then appears.

Master Color Combo Attacks

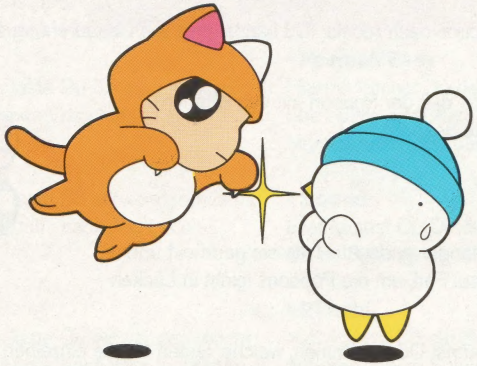
When you zap a row of Popoons, Popoons attached to the row in a different direction fall down when the ones below disappear. Use this skillfully to make another line of Popoons of a different color disappear, as shown in the picture below. Color combo attacks like this bring down an avalanche of Popoons and Poroporos into your opponent's play area.

Example:

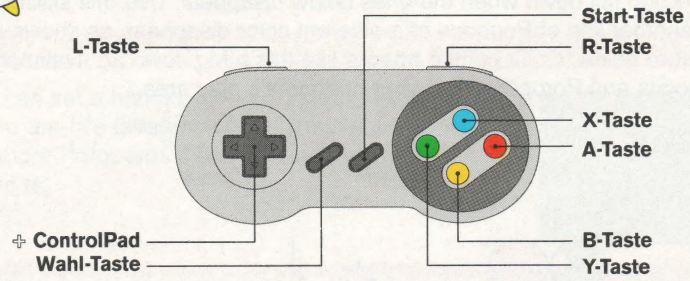


Line up a row of Popoons of the same color and make them disappear.

Then make a second row of a different color disappear as well.



BEDIENELEMENTE



Bedienelemente

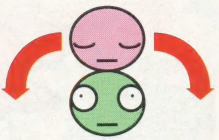
Start-Taste
Starten des Spiels und für Pausen.

✣ Control Pad
Zur Auswahl auf dem Option-Screen. Zum Bewegen von fallenden Popoons während des Spiels. Nach unten drücken, um sie schneller fallen zu lassen.

A-Taste
Zum Drehen von Popoons nach links. (Du kannst dies auf Rechtsdrehung ändern, wenn Du das möchtest.)

B-Taste
Zum Drehen von Popoons nach rechts. (Du kannst dies auf Linksdrehung ändern, wenn Du das möchtest.)

Die Reihe dreht sich so, daß der Popoon mit den offenen Augen sich in der Mitte befindet.



X-Taste
Einfügetaste

Diese Taste ist für Anfänger gedacht. Halte sie gedrückt und verwende das + Control Pad, um die Popoons leicht in Lücken hineinzuschieben.

- Im Option-Screen kannst Du bestimmen, welche Tasten für die einzelnen Anweisungen verwendet werden.

SPIELVORBEREITUNG

Starten des Spiels

Schiebe das Game Pak richtig in Dein SNES hinein, und stelle die Stromversorgung an. Nachdem der rechts gezeigte Screen erscheint, drücke die Start-Taste und rufe den Modus wahl-Screen auf. Wähle mit dem + Control Pad einen Modus und drücke eine beliebige Taste, um das Spiel zu beginnen.

Spiel für einen Spieler

Amüsiere Dich mit der Popoitto Hebereke-Geschichte, während Du gegen den Computer spielst. Die Spielfiguren erscheinen auf dem Map-Screen und dem Visual-Screen und erzählen Dir die Geschichte, während das Spiel abläuft.

Spiel für 2 Spieler (Versus-Modus)

Spiele gegen einen Freund. Spieler 1 spielt auf der linken Seite des Screens. Spieler 2 spielt auf der rechten Seite des Screens. Du gewinnst die Runde, wenn Du Deine Poroporos als erster beseitigt hast oder wenn der Popoon-Eingangspunkt durch Popoons blockiert ist. Die erste Person, die zwei Runden gewinnt, gewinnt das Spiel.

Wenn Du diesen Modus das erste Mal einschaltest, erscheint der Handicap-Auswahl-Screen.

Optionen

- **Fitting in**
  Wähle, welche Taste Du für die Einfüge-Funktion verwenden möchtest.
- **Right turn**
  Wähle, welche Taste Du verwenden möchtest, um die Popoons nach rechts zu drehen.
- **Left turn**
  Wähle, welche Taste Du verwenden möchtest, um die Popoons nach links zu drehen.
- **Normal/Easy**
  Hiermit kannst Du den Schwierigkeitsgrad des Spiels einstellen. Wähle zwischen Normal oder Easy (leicht).
- **Sound**
  Hier kannst Du Dir die Sounds anhören, die im Spiel verwendet werden.
- **Effects**
  Hier kannst Du die Sound-Effekte anhören, die im Spiel verwendet werden.

SPIELWEISE

Grundlagen des Game-Screens

1. Popoon-Eingangspunkt
2. Gegenwärtige Stufe
3. Gegenwärtige Ebene
4. Anzahl der noch verbleibenden Poroporos
5. Höchstpunktzahl
6. Gegenwärtige Punktzahl

Spielregeln

Auf dem Screen siehst Du eine Anzahl von Poroporos. Diese verschiedenen Poroporos passen farblich zu den verschiedenen Popoons. Popoons fallen von der Oberseite des Screens aus dem mittleren Eingangspunkt herab. Bewege sie so, daß sie sich vertikal oder horizontal an andere Popoons und Poroporos derselben Farbe anreihen. Dadurch verschwinden sie. Du hast gewonnen, wenn es Dir gelingt, alle Poroporos auf dem Screen zu beseitigen. Du hast verloren, wenn der Popoon-Eingangspunkt durch Popoons blockiert wird. In jeder Stufe gibt es drei Runden. Wenn Du zwei von drei Runden gewonnen hast, rückst Du zur nächsten Stufe vor.

Arten von Blöcken

• Popoons
Dies sind die Blöcke, die von der Oberseite des Screens herabfallen. Es gibt Popoons in acht unterschiedlichen Farben (die zu den Farben der acht Spielfiguren passen). In jeder Stufe erscheinen Popoons mit drei unterschiedlichen Farben. Ordne vier oder mehr Popoons derselben Farbe vertikal oder horizontal an, um sie verschwinden zu lassen.

• Joker-Popoons
Diese Popoons blinken. Du kannst sie für jede beliebige Farbe verwenden.

• Poroporos
Dies sind Blöcke, die die Gesichter von Spielfiguren tragen. Es gibt Poroporos in acht unterschiedlichen Farben (die zu den Farben der acht Spielfiguren passen). In jeder Stufe erscheinen Poroporos mit drei unterschiedlichen Farben (die zu den Farben der Popoons passen). Ordne vier oder mehr Poroporos und Popoons derselben Farbe vertikal oder horizontal an, um sie verschwinden zu lassen. Du kannst die Poroporos nach links und rechts bewegen.

SPIELFIGUREN

Hebe
Hebe paßt zu blauen Blöcken.

Ohchan
Ohchan paßt zu orangefarbenen Blöcken.

Penchan
Penchan paßt zu violetten Blöcken

Bobodori
Bobodori paßt zu hellvioletten Blöcken.

Sukezaemon
Sukezaemon paßt zu roten Blöcken.

Jennifer
Jennifer paßt zu grünen Blöcken.

Utsujin
Utsujin paßt zu gelben Blöcken.

Unyon
Unyon paßt zu grauen Blöcken.

2-Spieler-Modus

Handicap-Auswahl-Screen

Du kannst ein Handicap (d.h. einen Spielvorteil) einstellen, ehe Du in diesem Modus spielst. Es gibt fünf verschiedene Stufen. Je höher die Stufe, desto mehr Poroporos gibt es und desto schwieriger ist das Spiel.

Spiel-Screen im Versus-Modus

1. Spielfeld für Spieler Nr. 1
2. Spielfeld für Spieler Nr. 2
3. Stufe für Spieler Nr. 1
4. Stufe für Spieler Nr. 2
5. Popoon-Eingangspunkt für Spieler Nr.1
6. Popoon-Eingangspunkt für Spieler Nr. 2

Regeln

Der Spieler, der alle Poroporos zuerst beseitigt, gewinnt die Runde. Du verlierst die Runde, wenn der Popoon-Eingangspunkt durch Popoons blockiert wird. Der erste Spieler, der zwei von drei Runden gewinnt, hat auch das Spiel gewonnen.

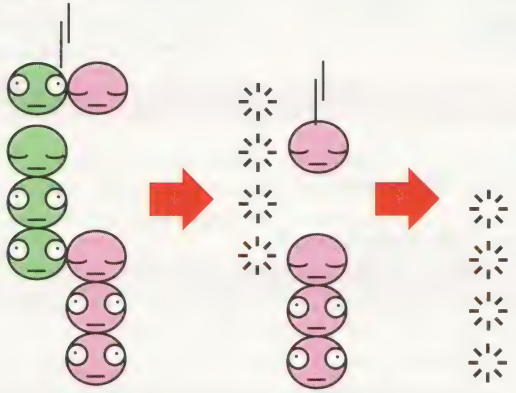
Fortsetzung

Am Ende des Spiels wird die Punktzahl angezeigt und der Fortsetzungs-Countdown beginnt. Drücke die Start-Taste, ehe der Countdown Null erreicht, um das Spiel fortzusetzen. Daraufhin erscheint der Handicap-Auswahl-Screen.

Master Color Combo-Angriffe

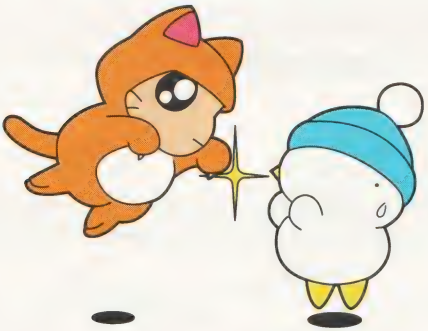
Wenn Du eine Reihe von Popoons beseitigt hast, fallen die Popoons, die in einer anderen Richtung an die Reihe angeschlossen sind, herunter, wenn die darunter liegenden verschwinden. Wenn Du diese Funktion geschickt einsetzt, kannst Du eine andere Reihe von Popoons mit einer unterschiedlichen Farbe verschwinden lassen, wie in der nachfolgenden Abbildung gezeigt. Color Combo-Angriffe wie diese bringen eine Lawine von Popoons und Poroporos in das Spielfeld Deines Gegner.

Beispiel:

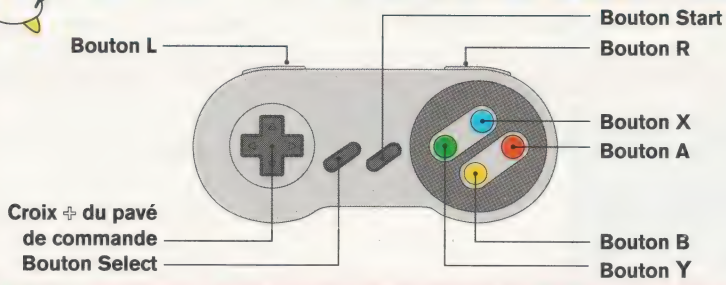


Ordne eine Reihe von Popoons derselben Farbe an und lassen sie verschwinden.

Dann kannst Du eine zweite Reihe mit einer anderen Farbe ebenfalls verschwinden lassen.



Commandes du jeu



Commandes

Bouton Start
Pour lancer la partie ou l'interrompre.

Croix ✣ du pavé de commande
Pour effectuer des choix sur la page des options. Pour déplacer les Popoon pendant la partie. Appuyez vers le bas sur cette croix pour les faire tomber plus vite.

Bouton A
Pour tourner les Popoon vers la gauche. (Vous pouvez changer le rôle de ce bouton de manière que les Popoon se tournent vers la droite.)

Bouton B
Pour tourner les Popoon vers la droite. (Vous pouvez changer le rôle de ce bouton de manière que les Popoon se tournent vers la gauche.)

La rangée tourne en même temps que le Popoon dont les yeux sont ouvert au centre.

Bouton X
Bouton de sélection de fonction.

Ce bouton est pour les débutants. Maintenez la pression sur ce bouton et utilisez la croix + du pavé de commande pour pousser les Popoon dans les trous.

• La page des options permet de choisir le rôle de chaque bouton.

Pour commencer une partie

Début d'une partie

Introduisez la cartouche de jeu dans le SNES et mettez ce dernier sous tension. Lorsque la page illustrée ci-contre s'affiche, appuyez sur le bouton Start pour afficher la page de sélection de mode de jeu. Choisissez un mode à l'aide de la croix ✣ du pavé de commande puis appuyez sur un bouton quelconque pour lancer la partie.

Début d'une partie

Jouez contre l'ordinateur et prenez plaisir à découvrir l'histoire de Popoitto et de Hebereke. Les personnages apparaissent sur la page de carte et sur la page visuelle et vous racontent l'histoire tandis que le jeu progresse.

Partie à 2 joueurs

Jouez contre un ami. Le joueur 1 occupe la partie gauche de l'écran; le joueur 2 la partie droite. Vous gagnez la manche si vous êtes le premier à zapper tous les Poroporo, ou encore si le côté de votre adversaire se remplit de Poroporo et de Popoon. La partie se gagne en deux manches.

Quand vous adoptez ce mode pour la première fois, la page de sélection de handicap s'affiche.

Option

- **Fitting in**
Choisissez le bouton qui permet d'employer cette fonction..

- **Right turn**
Choisissez le bouton qui permet de tourner les Popoon vers la droite.

- **Left turn**
Choisissez le bouton qui permet de tourner les Popoon vers la gauche,

- **Normal/Easy**
Pour choisir la difficulté de la partie: Normal (normale) ou Easy (facile).

- **Sound**
Pour écouter les sons qui accompagnent le jeu.

* **Effects**
Pour écouter les effets sonores qui émaillent la partie.

Pour jouer

Eléments de base de la page

1. Point d'entrée des Popoon
2. Etape actuelle
3. Niveau actuel
4. Nombre de Poroporo restant
5. Marque la plus élevée
6. Marque actuelle

Règles du jeu

Sur l'écran, apparaissent un certain nombre de Poroporo. Ces Poroporo ont la même couleur que les Popoon.

Les Popoon tombent du milieu de l'écran. Déplacez-les verticalement ou horizontalement de manière qu'ils occupent la même rangée que d'autres Poroporo ou d'autres Popoon de même couleur. Cela a pour effet de les faire disparaître.

Vous gagnez à partir du moment où vous réussissez à vous débarrasser de tous les Poroporo qui sont présents sur l'écran. Vous perdez si l'écran se remplit de Popoon. Chaque étape comprend trois manches. Si vous gagnez deux manches, vous passez à l'étape suivante.

Types de blocs

• Popoon

Ceux sont les blocs qui tombent du centre de la partie supérieure de l'écran. Il existe des Popoon de huit couleurs (une couleur pour chaque personnage). Des Popoon de trois couleurs apparaissent au cours de chaque étape. Alignez horizontalement ou verticalement au moins quatre Popoon de même couleur pour les faire disparaître.

• Puissants Popoon

Ils clignotent. Ils peuvent remplacer n'importe quelle couleur.

• Poroporo

Ceux sont les blocs ayant la forme des personnages. Il existe huit Poroporo de couleur différente (une couleur pour chaque personnage). Des Poroporo de trois couleurs différentes (mais identiques à celles des Popoon) apparaissent au cours de chaque étape. Alignez horizontalement ou verticalement au moins quatre Poroporo de même couleur pour les faire disparaître. Les Poroporo peuvent être déplacés vers la droite ou vers la gauche.

Personnages

Hebe
Alignez Hebe et des blocs bleus.

Ohchan
Alignez Ohchan et des blocs orange.

Penchan
Alignez Pencham et des blocs violets.

Bobodori
Alignez Bobodori et des blocs violets clairs.

Sukezaemon
Alignez Sukezaemon et des blocs rouges.

Jennifer
Alignez Jennifer et des blocs verts.

Utsujin
Alignez Utsujin et des blocs jaunes.

Unyon
Alignez Unyon et des blocs gris.

Partie à 2 joueurs

Page de sélection de handicap

Avant d'adopter ce genre de partie, vous pouvez décider d'un handicap. Cinq niveaux sont prévus. Plus le niveau est élevé, plus de nombre de Poroporo est grand et plus la partie est difficile.

Eléments de base de la page

1. Zone du joueur 1
2. Zone du joueur 2
3. Niveau du joueur 1
4. Niveau du joueur 2
5. Point d'entrée des Popoon du joueur 1
6. Point d'entrée des Popoon du joueur 2

Règles

Le joueur qui se débarrasse le premier de tous ses Popoon gagne la manche. Celui dont la zone de jeu se remplit de Popoon, perd. Le joueur qui gagne deux manches emporte la partie.

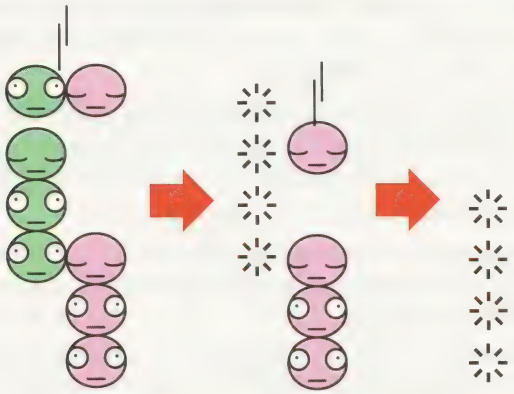
Poursuite d'une partie

A la fin de la partie, les marques s'affichent et le compte à rebours commence. Appuyez sur le bouton Start avant la fin du compte à rebours pour atteindre zéro et poursuivre la partie. A ce moment-là la page de choix de handicap s'affiche.

Attaques spéciales en couleur

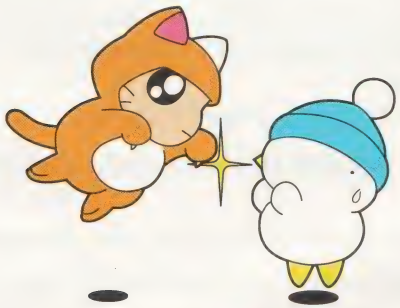
Lorsque vous faites disparaître une rangée de Popoon, les Popoon qui sont reliés à la rangée dans une direction différente tombent au moment où ceux qui sont plus bas disparaissent. Utilisez cela avec habileté pour constituer une autre rangée de Popoon d'une autre couleur et les faire disparaître, comme le montre l'illustration. Ces attaques spéciales en couleur provoquent une avalanche de Popoon et Poroporo dans la zone de votre adversaire.

Exemple:



Alignez des Popoon de même couleur pour les faire disparaître.

Cela fait, constituez une rangée de différentes couleurs et faites-la également disparaître.



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

90 - DAY LIMITED WARRANTY
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAKS

MARUBENI SANKI CORP. ('MARUBENI') warrants to the original consumer purchaser that this Super Nintendo Entertainment System Game Pak shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during 90-day limited warranty period, MARUBENI will repair or replace the defective Game Pak, at ist option, free of charge. To recieve this warranty service, contact either your Game Pak dealer or return the product, postage prepaid and insured for loss or damage, together with your sales slip or similar proof of purchse to:

MARUBENI SANKI CORP.
120 Moorgate
London EC2M 6SS

Be sure to include your name, adress and phone number, plus a brief description of the fault. Game Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day warranty period, will at MARUBENI's option, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to MARUBENI SANKI CORP.

This warranty shall not apply if the Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or by other causes unrelated to defective materials or workmanship.

This warranty does not interfere with your statutory rights.

GARANTIE-ZERTIFIKAT

Vielen Dank für den Kauf dieses LAGUNA-Spieles.

Um Ihnen volle 6 Monate Garantie für dieses Spiel bieten zu können, benötigen wir diese Seite umgehend -von Ihnen ausgefüllt- zurück an

Laguna Videogames
„Stichwort Garantie"
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach

Sie zählen dann zum LAGUNA-Freundeskreis und haben folgende Vorteile:

- Wenn Sie mehr über Konsolenspiele wissen möchten oder Tips und Hilfen brauchen, können Sie uns schreiben oder Mo.-Fr. zwischen 15.00 und 18.00 Uhr unter der Telefonnummer: 06107-945145 anrufen. Unsere Spielexperten werden Ihne dann gerne weiterhelfen.

- Für den seltenen Fall, daß ein Spiel defekt sein sollte, geben wir Ihnen eine Umtauschgarantie: das heißt, wir ersetzen das Spiel bis sechs Monate nach Ihrem Kauf. Hierzu bitte den Kaufbeleg der Rücksendung beilegen und diese ausreichend frankieren.

Daß Ihre persönliche Daten auch "persönlich" bleiben, ist für uns selbstverständlich. Keine der von Ihnen gemachten Angaben werden Dritten zugänglich sein.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem Spiel. IHR LAGUNA-TEAM

Vorname Name

Geburtsdatum

Straße/Hausnummer

Name des Spiels

PLZ/Ort

Konsole

Telefon

Kaufdatum lt. Beleg

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

LAGUNA garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, LAGUNA remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

LAGUNA Videogames
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
ALLEMAGNE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de LAGUNA, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endomagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifée après son acquisition.

CLUB LUDI

Si tu veux en savoir plus sur ton jeu ou tous les autres jeux Ludi Games rejoins Ludi et tous les Ludi Players en adherant au CLUB LUDI GAMES.

Le S.O.S. LUDI...

Le club met à la disposition de ses membres une ligne téléphonique. En composant le (16) (1) 48 70 29 45 tu auras au bout du fil un LUDI PLAYER spécialement entrainé qui t'aidera à progresser dans les missions les plus difficiles et qui pourra répondre à toutes tes questions sur la selection LUDI GAMES.

LE 3615 LUDI GAMES pour un maximum d'infos et de cadeaux.

Pour t'inscrire au Club envoie sur papier libre (carte postale) ton nom, prenom, date de naissance et adresse compléte à l'adresse suivante accompagnée de ton réglement (50 FFS par chéque ou mandat international à l'ordre de Ludi Media).

Ludi Media, Club Ludi Games, 28 rue Armand Carrel,
93556 Montreuil sous Bois.

SUNSOFT™

Sunsoft is a trademark of Sun Corporation
© 1995 Sun Corporation

LAGUNA VIDEO GAMES®

Distributed by:
LAGUNA Videospiele Vertriebs und Marketing GmbH
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Germany

Distributed in France by:
LUDI MEDIA
28 rue Armand Carrel, 93556
MONTREUIL Cedex

© 1995 Success

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON